Quack Shot

starring Donald Duck

Viaje com Donald e os sobrinhos pelos lugares mais incríveis. Tá tudo mapeado pra vocês ajudarem Donald a encontrar o tesouro perdido.

DUCKBURG

Na primeira fase (Duckburg) devemos ir até o historiador para colocar a bandeira que possibilita chamar o avião. Não podemos atravessar as paredes sem o *red plunger* que será encontrado no México.

MÉXICO

Do México devemos voltar a Duckburg para pegar a chave que abre a pirâmide e, só então, retornar pra lá e abri-la. Dentro da pirâmide não existem segredos; nosso objetivo é encontrar o Pateta, que nos dará o *red plunger*, que possibilita escalar paredes. Voltamos a Duckburg, onde devemos atravessar a cidade até a fase da rede elétrica.

DICA: Na fase da rede elétrica, continue no fio superior. Quando chegar ao quinto poste, você vai conseguir pegar todos os itens. Voltamos a Duckburg para pegar o avião para a Transilvânia.

TRANSILVÂNIA

Estamos na Transilvânia e devemos ter em mãos o bubblegum que destruirá as barras da parede para que possamos passar. Ao sair da água, chegaremos ao corredor fantasma onde devemos prestar atenção na expressão do fantasma. Quando ele mudar de expressão, devemos ficar parados, pra que ele não se multiplique.

DICA: Preste atenção ao destruir os blocos no corredor do fantasma. A saída é para cima e, para descobri-la, devemos destruir os blocos da tela. O que não for destruído nos levará

pra cima. Para chegar no primeiro chefe de fase a saída também é por cima – mas, desta vez, devemos subir com o *plunger*.

1º Chefe:

Acompanhe o seu movimento e, quando ele abrir as asas, fique embaixo dele atirando. Você não terá dificuldade em vencê-lo.

MAHARAJAH

Antes de entrar no castelo não existem problemas.

DICA: Fique atrás da parede para não ser atingido pelas notas musicais. Para encontrar o

chefe de fase devemos saber qual é a saída do labirinto. Então aí vai:

1ª porta de baixo (nº 1)
1ª porta à direita (nº 5)
2ª porta à esquerda (nº 2), andar de cima
2ª porta à direita (nº 6), andar de cima

2º Chefe:

Fique no meio da tela atirando *bubblegum*. Quando o chefe subir para uma das plataformas, fique embaixo dele encostado na parede para se esquivar do fogo. Repita a operação.

EGITO

De posse do *Spinks of Tear*, podemos abrir a passagem da Pirâmide do Egito. Nas pontes que caem devemos usar o botão que acelera Donald (função Dash). Continuaremos nesta função até o final da fase. Quando a parede começar a cair, devemos pular em cima do sol, da lua e da estrela.

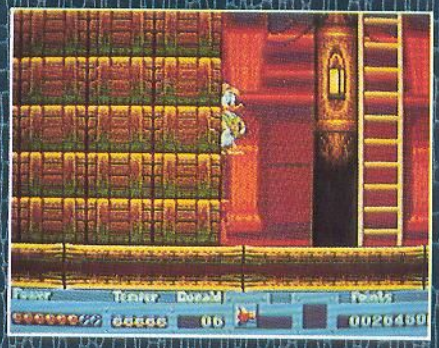
respectivamente. Com a parede parada, podemos pegar o *Scepter of Ra* (Cálice de Rá).

SOUTH POLE

Nesta fase devemos usar o Cálice de Rá para descongelar a chave que devemos entregar ao Viking para que a escotilha seja aberta.

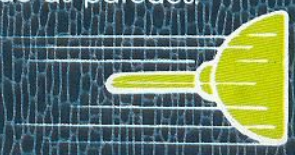
VIKING

Com a escotilha aberta, caminhe para a direita e veja na foto o local de saída para combater o chefe de fase.



3º Chefe:

Fique no centro da tela atirando na cabeça dele. Prepare-se para pular ou abaixar, caso não acerte. A melhor arma aqui é o *popcorn* (pipoca), mas convém poupá-la para usar no final. Portanto, aqui use o *plunger*. Após derrotar o chefe, o Viking vai presenteá-lo com o *green plunger*, que faz você voar grudado às paredes.



SOUTH POLE

Voltamos ao Pólo Sul para pegar o diário viking. Cuidado, pois o gelo escorrega bastante.

DICA: Se a distância entre os blocos for muito grande, use um *plunger* e pule em cima dele para encurtar a distância.

Depois do iglu, devemos derreter os blocos de gelo mais próximos da extrema direita da tela e descer. O diário viking está situado no lugar da foto. Mas, a felicidade dura pouco! João Bafo-de-Onça raptou os sobrinhos e quer o diário viking em troca deles.

HIDEOUT

É uma das fases mais complicadas do jogo. Nela devemos voar, saltar de carrinho de minério e pular plataformas movediças.

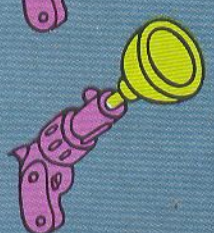
SEQÜÊNCIA DO JOGO:

1 - DUCKBURG (Patópolis) 2 - MÉXICO 3 - DUCKBURG 4 - MÉXICO 5 - DUCKBURG 6 - TRANSILVÂNIA
7 - MAHARAJAH 8 - EGITO 9 - SOUTH POLE (Pólo Sul) 10 - VIKING 11 - SOUTH POLE
12 - HIDEOUT (Gangue de João Bafo-de-Onça) 13 - ISLAND (Grande Ilha do Tesouro)

ACESSÓRIOS

Yellow Plunger (atiradores amarelos). Paralisam o inimigo temporariamente, permitindo passar sobre ele sem perder a energia.

Red Plunger (atiradores vermelhos). Fazem o mesmo que o yellow e também permitem, que escalemos paredes e encurtemos a distância em alguns saltos.



Green Plunger (atiradores verdes). Repetem o que fazem os yellow e red e permitem, que se vá grudado nos animais.

Key (chave). Permite entrar na pirâmide do México.

Sphink of Tear (Esfinge da Lágrima). Abre a passagem no Egito.

Viking Book (Livro viking). É a saída da Hideout para Island.

Scepter of Ra (Cálice de Rá). Derrete o gelo que está em volta da chave viking.

DICA: Para pular a última plataforma movediça, Donald deve abaixar-se no centro da plataforma e atirar um *plunger* na parede e encurtar a distância do salto.

4º Chefe:

Comece matando um dos irmãos Bafo-de-Onça que está à extrema direita da tela. Fique embaixo da plataforma e quando Bafo-de-Onça aparecer, desloque-se para a esquerda, pule e atire.
A melhor arma é *popcorn*. Não tendo a dita cuja, use o *plunger*. Para sair desta use o livro viking.

ISLAND

Esta fase não é difícil, mas você terá que esbanjar habilidade no joystick.

DICA 1: Para passar pelas armadilhas de folhas, acelere o Donald com o botão Dash, direcionando sempre à direita.

DICA 2: Depois de passar pelas armadilhas de folhas, precisamos subir. É só atirar *plungers* na parede para encurtar a distância. Devemos tomar muito cuidado depois de entrar no castelo.

DICA 1: As patas douradas só morrem com *popcorn*.

DICA 2: Para encontrar o último chefe de fase devemos chegar até a segunda parede movediça, ficar bem na extremidade superior esquerda e, ao avistar o vão no teto, atirar um *plunger* e subir nele, repetindo a operação até o topo.
Chegando no abismo, devemos pular antes pra saber onde cair. Prestar muita atenção é a única dica.

5º Chefe:

Ele roda a espada três vezes antes de erguê-la. Permaneça na plataforma superior central atraindo o chefe para a direita até que a espada seja erguida. Quando isso acontecer, desloque-se para baixo atingindo suas costas.

NÃO FOI MOLE, MAS ACABOU O JOGO. BOA SORTE!